

Bomberman

程式碼在Assets/Scripts裡面

Group 33

姓名	學號	系級
趙崇皓	B06901104	電機三
林軒毅	B06502147	電機三
王廷峻	B06901061	電機三

前言

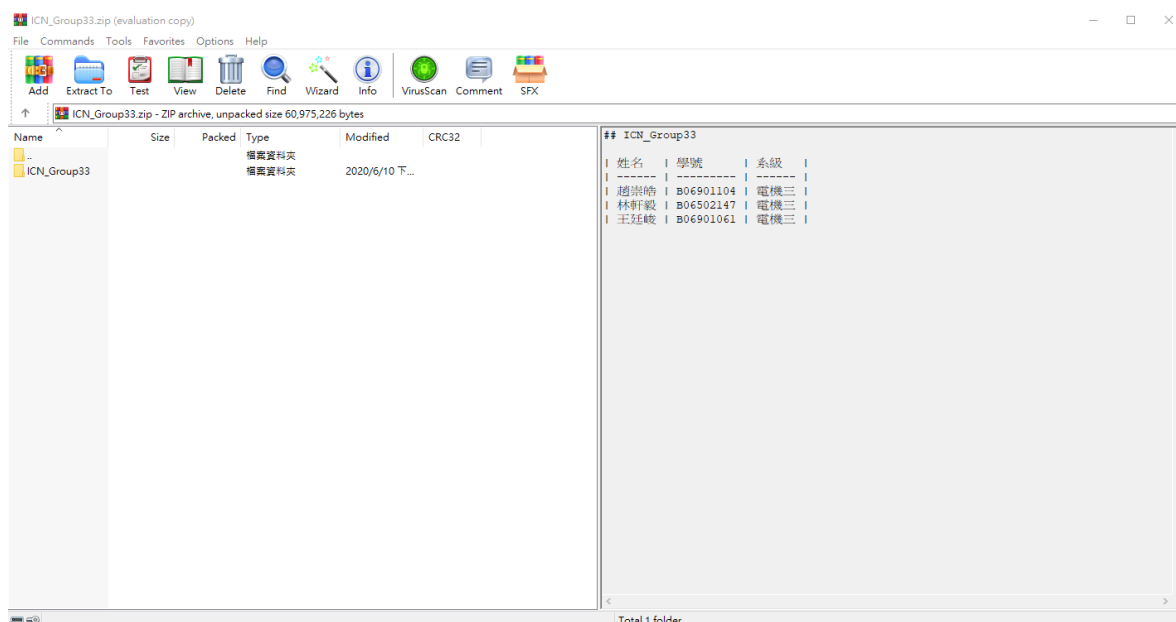
影片DEMO

在這次電網導Final Project當中，我們實作了經典遊戲—Bomberman。玩家透過放置炸彈以及拾取道具來消滅敵人，當成為場上最後的玩家即勝利。

這份遊戲是我們 **從頭開始** 製作。我們沒有使用單人模板，從 0 開始，最終成為可以支援多項功能，內容完善的多人遊戲。以下將會說明如何遊玩以及遊戲特色：

How to Play

Unzip Files




Open Server

- Click `Bomberman.exe`
- Click "LAN Server Only"

Open Client(2~11 players can start the game)

- Click **Bombberman.exe**

名稱	修改日期	類型	大小
 Bomberman_Data	2020/6/10 下午 05:17	檔案資料夾	
 MonoBleedingEdge	2020/6/10 下午 05:17	檔案資料夾	
 Bomberman	2020/6/10 下午 05:17	應用程式	636 KB
 UnityCrashHandler64	2020/5/14 下午 10:00	應用程式	1,069 KB
 UnityPlayer.dll	2020/5/14 下午 10:00	應用程式擴充	25,230 KB

Select Your Character

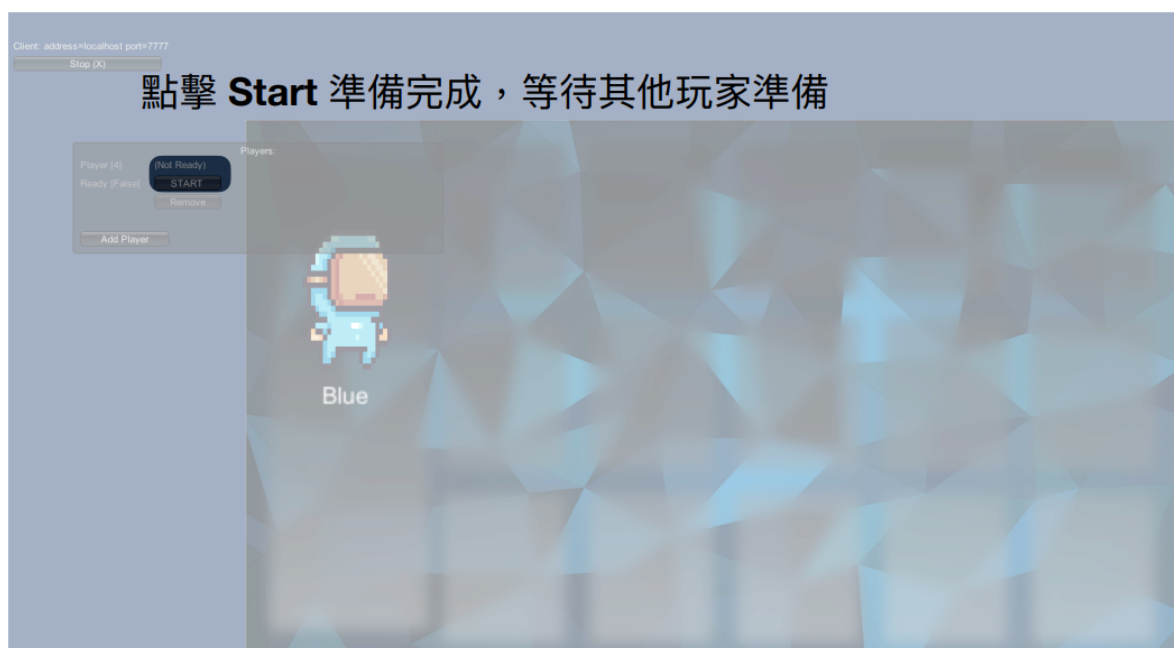


Connect to Server()(if you're localhost , then click "LAN Client" directly)

輸入 Server IP 後只能點擊 **LAN Client**，請勿點及其他按鈕！



Click Start



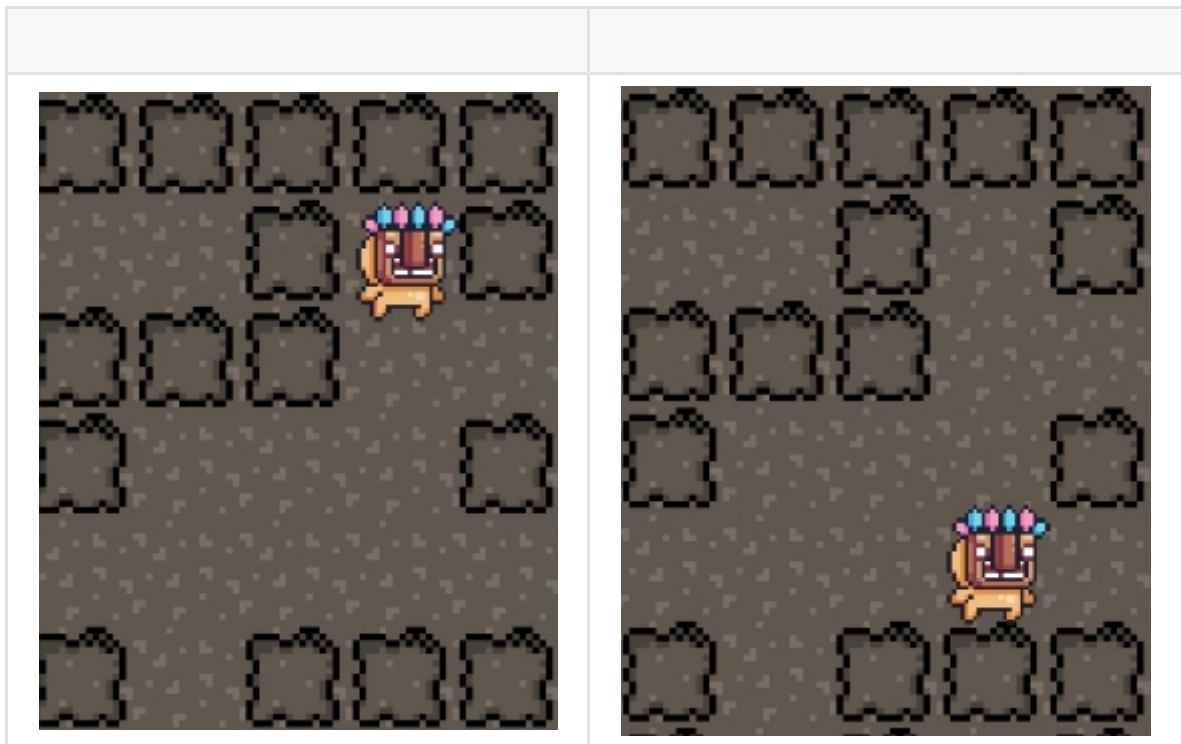
指令介紹

- WASD or 上下左右:移動
- 空白鍵:放置炸彈
- 每人放置上限3顆炸彈
- 放完3顆後有冷卻時間5秒，5秒後Reload
- 吃到綠色的道具可增加放置炸彈上限1顆
- 每個人有基礎血量10滴，自己的血量顯示於螢幕左上方，敵人血量顯示於角色上方
- 場上最後一名玩家勝利

指令圖示

基礎爆爆王遊戲功能

1. 上下左右鍵移動



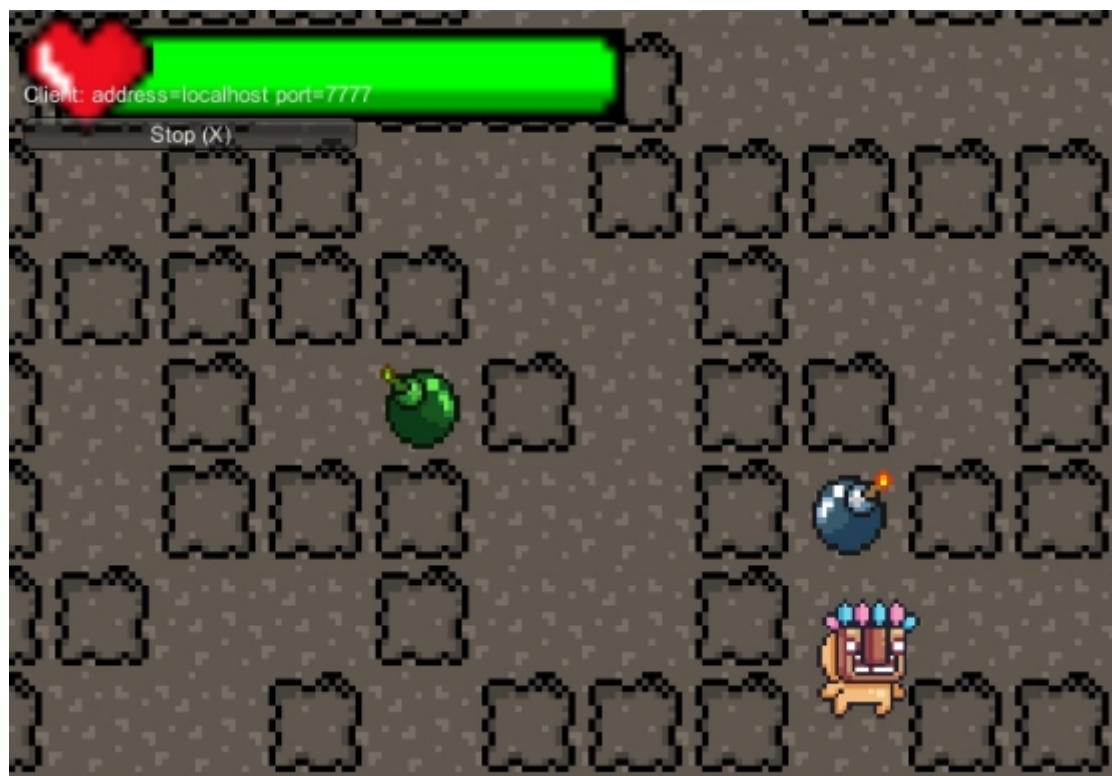
2. 空白鍵投放炸彈



3. 炸彈計時爆炸摧毀地圖方塊



4. 血量控制





5. 觀看其他玩家血量



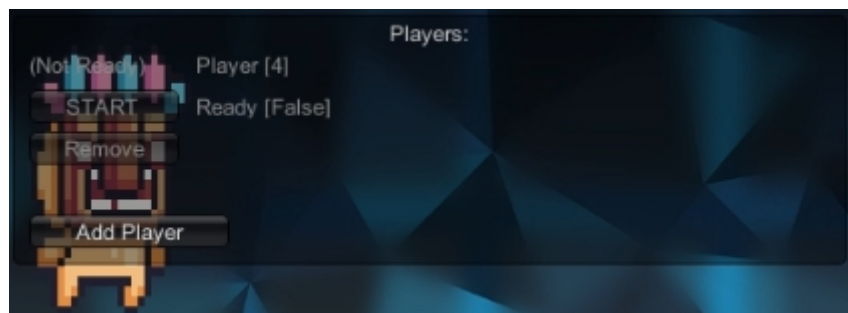
6. 炸彈放置數量控制



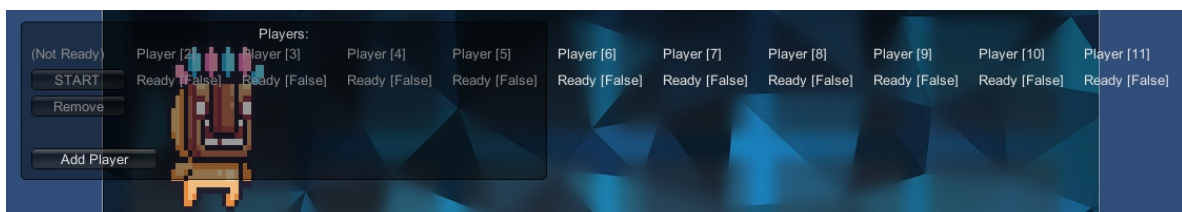
進階遊戲功能

1. 控制連線人數(2~11人皆可開始遊戲)

- 兩人連線

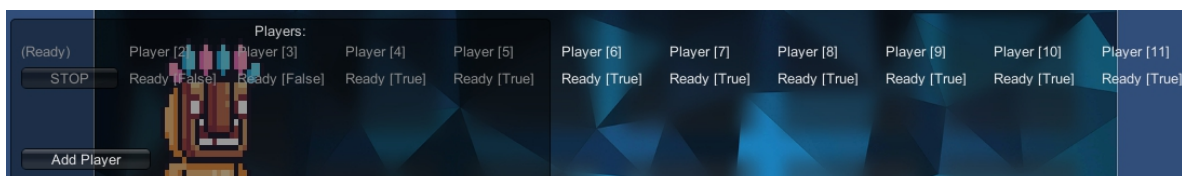


- 十一人連線

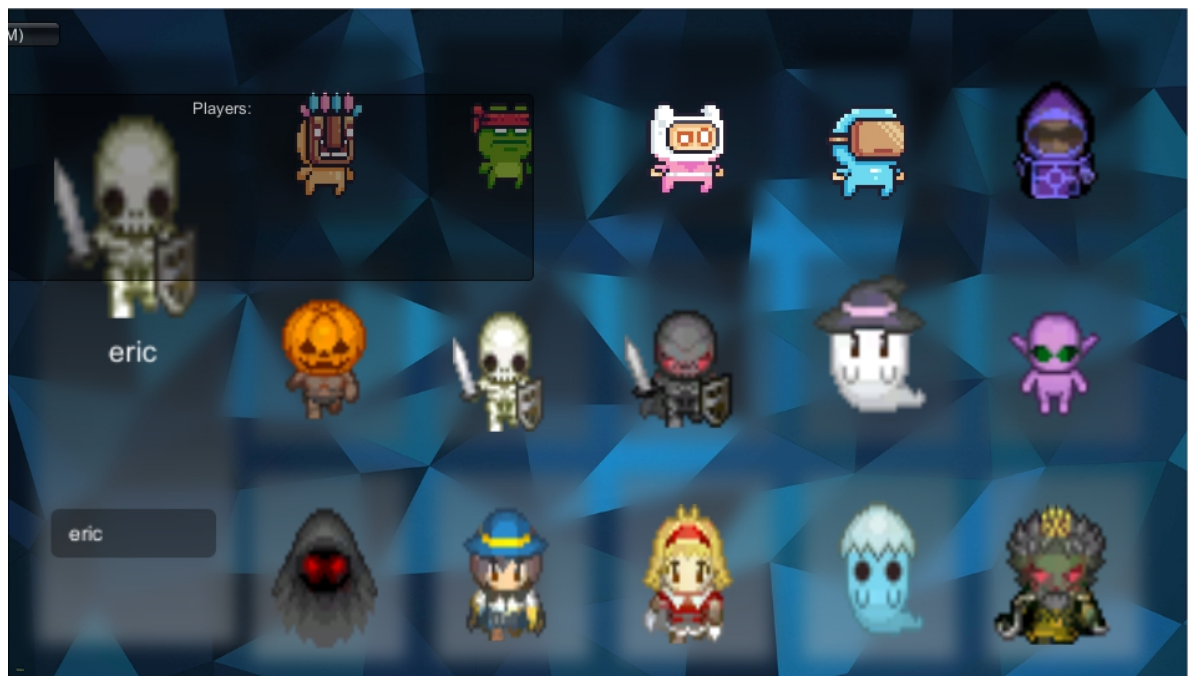


2. 等候室 (Lobby Scene) 讓玩家準備

- 按下Start表示準備完畢，同時也可觀看其他玩家準備狀態



3. 自由選擇角色與名字



4. 隨機生成遊戲地圖



5. 隨機生成道具

